Учение Обманутых

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Майкл Э. Гудвин
Разработчик: К. А. Сулейман
Креативный директор: Ричард Томас
Арт-директор: Майк Чейни
Обложка: Сэмюэль Эрайя

Вступление

Вы не могли это не заметить. **Book of the Deceived** предлагает Обманутым целый спектр возможностей по использованию истинных имён для противодействия своим древним врагам, повышения собственного могущества или даже крупномасштабного изменения самой реальности. Чего эта книга не делает, так это не объясняет, каким именно образом Обманутые – или другие знатоки оккультных наук – могут узнать истинные имена всего сущего.

Вот где на сцену выходит наше маленькое приложение.

В поисках имени

Прежде всего следует отметить, что обнаружить истинное имя другого существа, объекта или даже абстрактной силы природы может не только мумия. Ахем-Урту считают поиск истинных имён своей исключительной прерогативой – однако это всего лишь их *мнение*, а не подлинный и неоспоримый факт.

Узнать истинное имя может даже обычный смертный, хотя у него будет не так много шансов что-нибудь сделать со своим знанием. Сам поиск имени предполагает простую и однократную проверку Интеллекта + Оккультизма в ходе *любого* действия, целью которого становится изучение сущности жертвы. Как именно будет выглядеть это действие, зависит от пожеланий Рассказчика и потребностей самого сюжета. В сущности, если Рассказчик не против, персонаж может просто *осознать* истинное имя жертвы во время общения – если так пожелает Судьба.

Тем не менее, этот бросок сопровождается настоящей бездной модификаторов, большинство из которых предстают в виде *штрафов*, а не преимуществ. В весьма вероятном случае, если проверка сводится к броску на удачу, успех *невозможен*: бросок делается лишь для того, чтобы определить, заканчивается он *обычным* провалом или *полным*.

Полный провал увеличивает сложность одного важного броска в дальнейшем на +1 (то есть, как правило, с 8 до 9). Какое именно действие получит этот штраф, зависит от пожеланий Рассказчика.

Что важнее всего, бросок на осознание истинного имени делает Рассказчик, а не игрок. Последний, как и его персонаж, не может понять, правильно ли он

произносит чужое имя, пока не попытается использовать его в Изречении, Призвании или каком-нибудь ритуале.

Модификаторы

Модификаторам, влияющим на осознание истинных имён всего сущего, поистине нет числа. Ниже приводятся только несколько общих примеров: не стесняйтесь придумывать собственные. Помните, что такие модификаторы должны быть скорее штрафами, чем преимуществами.

• В первую очередь, Рассказчик вправе решить, что определённая сила природы может не обладать истинным именем: например, по некоторым данным, Безымянная империя потому и называется *безымянной,* что её истинное имя было удалено из координат вселенной Судьями потустороннего мира. В таком случае персонаж не может узнать истинное имя подобного явления, какие бы усилия он ни прилагал и к какой древней магии ни прибегал.

• Если персонаж знает простое имя, прозвище или название тайной должности своей жертвы, он может получить небольшой бонус к броску. Например, если он знает, каким прозвищем окружающие наделили жертву в пределах последнего года, он получит +1 или даже +2 дайса просто благодаря пониманию её сущности.

• Попытки узнать истинные имена неодушевлённых или абстрактных явлений всегда проходят со штрафом, равным, по меньшей мере, -2 дайсам. Если персонаж хочет узнать истинное имя реликвии, штраф равен уровню самого артефакта +2 (например, истинное имя реликвии пятого уровня будет налагать штраф -7).

• Истинное имя разумного *несверхъестественного* существа налагает штраф -3, в то время как более жуткие, сверхъестественные обитатели Мира Тьмы повышают штраф до -4. Как будет видно уже через несколько пунктов, в действительности этот штраф ещё выше.

• Хотя большинство Восставших уверены, что их истинные имена были погребены в Дуате загробными Судьями, узнать их имена всё же возможно – с огромным штрафом -5.

• Если персонаж знает точное время рождения, или создания, или конструирования, или призыва жертвы в земную реальность, он получает бонус +1. В обратном случае бросок проходит с модификатором -2.

• Похожим образом, Известность добавляет +1 дайс к проверке на осознание истинного имени, в то время как Загадка понижает запас дайсов на руке персонажа на -2.

• Знание Порока или Добродетели жертвы добавляет по +1 дайсу. Отсутствие этого знания налагает штраф -1 (или -2, если неизвестны ни Добродетель, ни Порок).

• Если протагонист не знает даже примерного уровня Нравственности своей жертвы (хотя бы в духе “высокая Человечность” или “низкая Мудрость”), он получает штраф -2. Бонусов знание не приносит – оно только устраняет штраф.

• Если персонаж *не* знает, кому служит жертва (темаху, Судье, Судьбе, Пожирательнице Аммут и так далее), он получает штраф -1.

• Если протагонист пытается узнать истинное имя сверхъестественной жертвы, однако не знает, к какой мистической расе она принадлежит, он получает штраф -3 (в дополнение к стандартному -4, описанному несколькими пунктами выше). Если он знает расу, но не конкретную разновидность (суждение, клан, племя и тому подобное), штраф сокращается до -1. Только если персонаж знает, что перед ним – Дэва, Кровавый коготь или последователь Сердца, он не получает при броске подобного штрафа.

• Если персонаж знает о переломных моментах в жизни собственной жертвы, он получает бонус +1. Если о важным моментах из жизни жертвы ему не известно, штраф вырастает на -3.

• Знание организаций, семей, дружеских кругов и других “фракций”, к которым принадлежит жертва, может предоставить протагонисту бонус +1, если он знает обо всех связях жертвы с окружающим миром. Если ему не известна хотя бы одна организация, в которой состоит жертва, бонус отменяется. Более того, если он практически не представляет, в каких фракциях состоит другой персонаж, проверка проходит со штрафом -3.

• Наконец, если истинное имя жертвы изменилось, но персонаж знал её предыдущее имя, он получает огромный бонус +3.

Смена истинного имени происходит каждый раз, когда меняются условия, перечисленные хотя бы в одном из вышеперечисленных пунктов. Например, если жертва превращается из человека в вампира или переходит их одной организации в другую, протагонисту придётся узнавать её имя заново.

Новые себа

Предполагаемый авторитет (•)

По непонятным причинам жертва исходит из предположения, что протагонист обладает над ней определённой властью. Например, она может считать его полицейским, доктором или правительственным агентом. Персонаж получает один автоматический успех при попытке убедить жертву совершить то, к чему действительно могло её подтолкнуть авторитетное лицо.

Проклятие: Время от времени (без каких-либо уточнений и правил) Судьба вмешивается в беседы протагониста, полностью обнуляя его успехи при разговоре. В качестве альтернативного проклятия это себа может заставлять слабовольных людей (обладающих Решительностью + Самообладание не выше ••• уровней) интерпретировать слова мумии превратно. Она всё ещё получает бесплатный успех, но жертва пытается совершить действие, не совсем выгодное для персонажа.

Кто ищет, тот обрящет (•)

Мумия получает +3 дайса к проверкам кефера.

Проклятие: Окружающие получают те же +3 дайса к проверкам кефера, связанным с поисками реликвий самого персонажа, *включая* это себа.

Тлетворный шёпот (•)

Мумия получает второй Порок.

Проклятие: Один раз за сессию Рассказчик может заявить, что игрок *обязан* утолить свой Порок. Если он это делает, он *не* получает Воли. Если же отказывается потакать своему Пороку, ему приходится пожертвовать очком Воли.

Незримая слава (•)

Персонаж может изучать неограниченное число Призваний.

Проклятие: Количество Изречений, которыми может владеть персонаж, ограничивается его Памятью + Рен.

Допотопные добродетели (•)

Персонаж получает ещё одну Добродетель темаха.

Проклятие: Сосредоточившись на представлениях о добродетели, бытовавших на земле ещё во времена Безымянной империи, персонаж забывает о своих человеческих качествах. Следуя своей собственной Добродетели, он получает только одно очко Воли.

Помазанник незримого анха (••)

Когда персонаж погибает от аггравированного урона, он возрождается всего через 10 минут – или даже быстрее, если его убийца ослабляет бдительность раньше. Он не утрачивает ни одного уровня Сехема, а к моменту его воскрешения аггравированный урон заполняет лишь половину клеток Здоровья (остальные чисты).

При этом себа сгорает.

Если превратить это себа в кешину, оно не будет сгорать, но сможет возрождать мумию только один раз за Сошествие.

Проклятие: Возрождение забирает очко Памяти (или другой нравственной характеристики) жертвы. Если протагонист превратил это себа в кешину, проклятие утрачивает свою силу.

Устрашающий нимб (••)

Мумия вызывает Сибарис тревоги по формуле (Память – [наивысшее значение Сехема или Запугивания] – 3). Длится такой Сибарис по одной неделе за каждый уровень Сехема или Запугивания (в зависимости от того, что *выше*).

Проверки сопротивления Сибарису ужаса, вызываемому протагонистом, получает штраф -3.

Наконец, мумия может вложить очко Воли, чтобы заменить вызванный ей Сибарис тревога Сибарисом ужаса до ближайшего восхода солнца.

Проклятие: Преимущества этого себа выступают одновременно и в роли проклятий. Подавить силу такого проклятия не могут даже Обманутые.

Праздник неслыханных чудес (••)

Если персонаж прерывает создание произведения искусства или уничтожает его напрямую, он получает два очка Воли и одно очко Рен. Произведения искусства считаются те шедевры, при создании которых творец добился исключительного успеха.

Проклятие: Если протагонист сам создаёт произведение искусства и добивается исключительного успеха, существует 50% шанс, что кто-то вмешается в его исполнение прежде, чем он закончит свою работу, или даже уничтожит только что созданное произведение.

Дар Судьбы (••)

Всякий раз, когда игрок решает получить новое Социальное Преимущество или увеличить рейтинг уже существующего, сама Судьба помогает ему достичь желаемого. Благодаря сверхъестественному сочетанию маловероятных обстоятельств и благоприятных встреч мумия получает невероятно широкие возможности для культивации нужных отношений. Так, победа в лотерее может предоставить ей все необходимые Ресурсы, в то время как группа новых (и весьма разговорчивых) друзей может обеспечить протагониста отличными Контактами. Персонажу остаётся только воспользоваться своим везением, чтобы оправдать покупку нужного Преимущества. Это Призвание не помогает мумии получить Преимущества, которыми она просто не в состоянии обладать.

Проклятие: Время от времени (без каких-либо чётких правил и уточнений) это себа наделяет своими дарами и противников персонажа – или же превращает его союзника во врага из-за приступа зависти.

Неувядающее имя (•••)

Находясь в пределах нескольких шагов от покойника (точное число шагов равно 10 на каждый уровень Оккультизма), персонаж может вложить очко Воли и оживить его в виде безропотного слуги. Покойник должен быть свежим: с момента смерти должно пройти не больше недели.

В дополнение к характеристикам, перечисленным ниже, мёртвые слуги временно приобретают Силу 10 уровня при попытках высвободиться из ловушек или захватов, мешающих им выполнить свою миссию.

Проклятие: Пока персонажу служит хотя бы один мертвец, он восстанавливает вдвое меньше Воли. Просто проигнорируйте каждый второй пункт Воли, который должен был получить некромант.



Мёртвый слуга

Трупы, оживлённые этим себа, обладают следующей статистикой и особенностями:

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 1, Решительность 2, Сила 1-7 (см. ниже), Ловкость 2, Выносливость 5, Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3

Воля: 1

Инициатива: 4

Защита: 1

Скорость: 11 (фактор вида 4)

Размер: (определяется размером трупа)

Здоровье: 6-10 (в зависимости от Размера)

Гниль: Мёртвый слуга не способен исцелять раны и получает по одному очку тупого урона за каждый день, проведённый в реанимированном состоянии, из-за воздействия гнили. В конечном счёте этот урон разрушает их, если только они не находят насильственный конец прежде, чем их погубит собственная природа. Когда такому созданию наносят урон, его нечеловеческая природа становится очевидной.

Тем не менее, в обычном состоянии труп вполне способен сойти за живого человека. Пока мертвец находится в гробнице своего создателя, все трупные процессы приостанавливаются, однако как только он покидает стены гробницы, время навёрстывает упущенное (а потому труп, выбравшийся из гробницы, вполне может моментально рассыпаться в прах).

Голод: Оживлённые мертвецы жаждут плоти живых людей. Своим смертоносным укусом они способны наносить урон +1. В отсутствие других указаний со стороны Восставшего они действительно будут охотиться на живых людей и насыщать свою плоть.

Поскольку они не способны проглатывать пищу, покойники оставляют позади себя жуткие свидетельства своего чудовищного голода. Этот голод носит глубоко спиритический характер, а потому не может быть утолён.

Языки: Мёртвые слуги Восставших не помнят ни одного языка, на котором они говорили при жизни, однако они способны понять своего создателя вне зависимости от языка, на котором говорит он (в пределах своего скудного интеллекта).

По желанию Рассказчик может постановить, что трупы способны говорить только грубо составленными (и односложными) предложениями на своём родном языке.

Обнаружение жизни: Зомби обладают запасов из шести дайсов на попытки обнаружения живых существ (или преодоления их Скрытности). Зомби, созданные из детских трупов, компенсируют своё пониженную устойчивость к повреждениям более острым восприятием, получая сразу двенадцать дайсов на проверку обнаружения жизни.

Взрослые зомби используют такой же бросок только при попытках обнаружить собственных детей, братьев и сестёр, а также родителей. Попытки обнаружить что-либо ещё ограничены их собственными Атрибутами.

Отсутствие разума: Эти создания не имеют собственной воли и потому не поддаются на уговоры, сверхъестественные методы контроля сознания или другие попытки воспрепятствовать выполнению их задачи. Речь идёт о чудовищных машинах для убийства, а не полноценных людях. Грубые, неутомимые и безжалостные, они делают только то, для чего были созданы.

Потусторонняя мощь: Модификаторы манифестации призраков (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**) применяются в качестве бонусов или штрафов к Силе зомби, начиная с базового значения 4. Это означает, что на кладбище или гробнице зомби обладают показателем Силы 7, однако попытка преследовать жертву на парковке посреди бела дня понизит её Силу до 3.

Мистическая устойчивость: Зомби не спят, не испытывают усталости и получают только тупой урон от огнестрельных ранений. Отсутствие биологических функций полностью устраняет возможность болезни и отравления, смерти от удушья и других тягот истинной жизни.

Кроме того, они не испытывают штрафов от ран и не теряют сознание, когда их шкала Здоровья заполняется тупым уроном. Более того, они остаются на ногах даже после того, как их Здоровье оказывается заполнено летальными повреждениями. Лишь аггравированный урон (который они получают от пламени) способен убить их по-настоящему.

Когда у зомби остаются последние пять очков Здоровья, каждый пункт аггравированного урона отрывает им по одной конечности, пока, наконец, их голова не отваливается от окровавленного торса.



Обман души (•••)

Персонаж не проходит проверок Памяти (или другой нравственной характеристики) при совершении определённого типа действий. Например, мумия может не проходить такие проверки при уничтожении свидетельств о существовании своих жертв.

Проклятие: В отличие от большинства себа, эта реликвия всегда обладает проклятием. Подавить его не могут даже Обманутые.

Каждый раз, когда игрок игнорирует проверку Памяти, он всё равно делает соответствующий бросок. Если Память (или аналогичная характеристика) *должна была* понизиться, происходит одно из двух. Либо одно любое действие по выбору Рассказчика в пределах этой истории повысил сложность на +1 (например, с 8 до 9), либо один из смертных, представляющих ценность для персонажа, утрачивает очко Нравственности вместо него.

Правая рука Судьбы (•••)

При проверках определённого Навыка персонаж понижает сложность на -1 (например, с 8 до 7). Обычно такие проверки должны быть связаны с созданием произведений искусства, отражающих сущность темаха, однако теоретически Судьба может предоставить аналогичный бонус и к другим броскам.

Проклятие: Время от времени Судьба может попросту запретить персонажу совершать определённое действие. Попытка выполнить его наперекор Судьбе приведёт к полному провалу, а само себа потеряет силу.

Раскрытие внутреннего ока (•••)

Активировав это себа, персонаж наделяет себя способностью видеть до ближайшего рассвета всех эфемерных существ, от призраков до Амхата. Он видит даже существ, вселившихся в смертных, и может улавливать необъяснимую ауру, исходящую от заклинаний (например, зачарованный предмет в руках смертного может источать сияние неописуемого цвета).

Проклятие: До тех пор, пока не настанет ближайший рассвет, персонаж не видит обычных смертных и животных.

Великая и ужасная слава (••••)

Это одно из редких себа, в которых больше заинтересованы смертные оккультисты, чем иремитские мумии. Сразу по приобретении этого себа оккультист восстанавливает все очки Воли, затраченные на привязывание себа к своей душе.

Привязывание новых себа к душе будет требовать вложения пунктов, а не уровней Воли (как в случае с полноценными мумиями).

Наконец, один раз за историю даже смертные оккультисты начинают чувствовать присутствие ближайших себа – более точные правила таких мистических прозрений описаны в основной книге **Book of the Deceived**.

Что касается мумий, они получают от этой реликвии совершенно другой, однократный бонус. Пожертвовав этим себа, они повышают Сехем на четыре уровня и восполняют *все* запасы Колонн.

Проклятие: Один раз за историю другое мистическое существо (как правило – Ахем-Урту) начинает интуитивно чувствовать присутствие *всех* себа, привязанных к душе оккультиста. Считайте, что он успешно проходит проверку кефера на поиск всех подобных себа.

Жизнь без смысла (••••)

Мир забывает о персонаже раз и навсегда. Когда протагонист вступает с кем-либо в диалог, по окончании беседы жертва снова забывает о нём. Если она пытается запомнить беседу, она проходит проверку Самообладания + Сообразительности со штрафом -5. Более того, любое чужое действие, на которое

обычно влияет Преимущество *Загадка*, отныне автоматически заканчивается провалом.

О мумии помнит только её Садих или Фазад.

Проклятие: Персонаж утрачивает все Социальные Преимущества до тех пор, пока не избавится от себа. Хотя он сохраняет Культ, сами культисты по отдельности не помнят бесед со своим создателем. Они только в общих чертах представляют, кому служат и чем занимаются.

Кроме того, по неочевидным причинам это себа хочет, чтобы его нашли. Как только протагонист привязывает его к своей душе, окружающие получают +5 дайсов к проверке кефера, причём такой бросок проходит с базовой сложностью 6 вместо 8.

Преимущество *Загадка* в этом случае на персонажа не действует.

Дом Судьбы (••••)

В отличие от большинства себа, этой реликвией могут воспользоваться только простые Восставшие – но *не Обманутые.*

Вложив очко Воли, протагонист просит Судьбу подарить ему временную гробницу. В пределах мили он обнаруживает убежище, которое удивительным образом не замечает никто вокруг. Технически оно выступает в форме Гробницы, обладающей Геометрией, Загадкой и Защитой 5 уровня, а также любыми другими подходящими преимуществами, гарантирующими, что в неё не попадёт никто, кроме протагониста.

Проклятие: Если мумия каким-то образом погибает в этой гробнице, никто, включая её культистов, не понимает, где находится её тело. Воскресить её можно только при помощи каноп, после чего гробница вместе с погребённым в ней телом и всеми реликвиями исчезнет.

Охотник на поводке (••••)

Вложив очко Воли, персонаж называет имя жертвы. В этот момент рядом с ним образуется призрачная фигура, напоминающая ожившую тень с ярко-красными, огненными глазами. Подобный призрак ненавидит всё живое и стремится как можно скорее покинуть материальный мир. Он бросается в погоню за жертвой и

либо убивает её, либо погибает в пути. Если кто-нибудь попытается ему помешать, призрак убьёт и его.

Отменить “заказ на убийство” не может даже хозяин призрака.

Проклятие: Пока охотник не завершит свою миссию, персонаж не может вкладывать Волю в добавление дайсов к любым броскам.



Охотник

Атрибуты: Могущество 10, Грация 10, Сопротивление 10

Воля: 10

Инициатива: 20

Защита: 10

Скорость: 30

Размер: 6

Корпус: 20

Нумина: Полёт теней, Страстная душа (“Найти и убить жертву”, других Страстей нет), Сумасшествие, Древняя душа (Возраст 10), Призрачный арсенал, Регенерация, Призрачная выносливость, Ужас, Неуправляемый, Воля от могущества

Аура смерти: Бонус к материализации других призраков в пределах 10 ярдов от этого монстра возрастает на +3 дайса.

Материализация: Этот же бонус добавляется и к попытке самого охотника войти в земную реальность.

Кефер: Охотник может выслеживать свою жертву по правилам кефера.



Армия верующих (•••••)

Мумия получает 5 очков *Культистов Обманутых*, даже если принадлежит к числу обычных Восставших.

Проклятие: Каждый день персонаж утрачивает по одному очку Социального Преимущества, отражающего связь протагониста с окружающими.

Сердце Ре (•••••)

Существует лишь одно Сердце Ре – космическое себа, посещающее земную реальность вместе с Сотическими пробуждениями Восставших. Привязав это себа к своей душе, мумия может выбрать один из двух вариантов развития событий: или она отпустит это себа и позволит ему служить Судьбе, или она уничтожит его, пустив волну Сехема по всему миру.

Эта волна пробуждает всех мумий, Обманутых и Шуанхсен, наделяя их 10 уровнем Сехема и уникальными бонусами Сотического пробуждения (то есть, в первую очередь, гарантией, что они не умрут от выгорания Сехема по достижении первого уровня этой характеристики). Все мумии, уже начавшие к этому моменту своё Сошествие, пополняют Сехем до десятого уровня.

Что важнее всего, все мумии проходят проверки Сошествия куда реже: с такой частотой, как если бы их Сехем был на -5 уровней ниже. Иными словами, даже на десятом уровне Сехема мумии проходят проверку не через одну сцену, а через две игровые сессии.

Проклятие: Пробуждение Шуанхсен на таком уровне силы не требует дополнительного проклятия. Судьба довольна и тем балансом, который предоставляют ей пробуждённые слуги Аммут.

Истинная жизнь (•••••)

Произвести это себа может только произведение искусства: космическим силам Судьбы не хватает человечности, чтобы вдохнуть жизнь в такую реликвию. Привязав это себа к своей проклятой душе, любое сверхъестественное существо превращается в смертного.

Все остальные себа полностью уничтожаются: если в их описании присутствует особый эффект, связанный с пожертвованием себа (например, если указано, что персонаж может уничтожить себа ради восполнения Воли), персонаж получает этот эффект в полной мере.

Если у него есть кешина, она утрачивает свою силу до смерти протагониста.

Проклятие: Когда персонаж умирает, вместо того чтобы отправиться в мир иной, он вновь превращается в монстра, обретая все утраченные способности на тех же значениях, которыми он обладал при обращении в смертного. Увы, после этого он уже никогда не сможет использовать Истинную жизнь или аналогичное

себа: вселенная даёт ему только один-единственный шанс попробовать себя в роли полноценного человека.

Гримуар вознесённой души (•••••)

Каждый вариант этого себа содержит в себе знание трёх Изречений, из которых хотя бы одно должно обладать одним уровнем, основанным на Колонне Имени. Смертные и другие оккультные существа, кроме мумий, могут вкладывать в произнесение этих Изречений очки Воли вместо Колонн. Более того, считайте, что они обладают одним уровнем всех мистических характеристик, задействованных в Изречениях (например, если сила Изречения зависит от Сехема или текущего запаса Колонн, даже смертный будет считаться обладателем Сехема 1 и всех духовных Колонн 1).

Мумии могут выучить эти Изречения за очки опыта, чтобы сохранить доступ к ним даже в случае потери себа.

Проклятие: Изречения, запертые в гримуаре, сами рвутся в мир. Один раз за историю Рассказчик заявляет, что персонаж произносит Изречение против собственной воли. Ему не нужно вкладывать в это какие-либо очки Колонн или Воли, а его Сехем в момент активации заклинания достигает уровня 10 (иными словами, даже смертный может произнести Изречение третьего уровня). По необъяснимым причинам Судьба выбирает поистине наихудший момент для произнесения таких Изречений.

Новые Призвания

Жатва имён

Требование: Статус в Забытой гильдии •• или Рен •••••

Обратите внимание, что, в отличие от большинства Призваний, *Жатву имён* можно изучить и как духовное Призвание, и как Призвание гильдии.

Эффект: Благодаря этой силе персонаж навсегда понижает на -1 сложность проверок, связанных с поиском истинных имён. Если он уже узнал истинное имя определённой сущности или феномена, но пытается обновить своё знание, в дополнение к стандартному бонусу +3 он понижает сложность уже на -2 пункта.

Мало того, персонаж может проигнорировать штраф за определённую категорию: например, за отсутствие информации об участии жертвы в тех или

иных организациях. Это не распространяется на те ситуации, в которых мумия неспособна узнать истинное имя феномена, которое попросту *лишено* подобного имени.

Наконец, если мумия совершает действие, ведущее к смерти жертвы (например, пытается пронзить её сердце ритуальным ножом), она может вложить очко Воли, чтобы пощадить несчастного. В этом случае жертва выживает вопреки всем обстоятельствам, однако мумия узнаёт её истинное имя. Это не позволяет узнавать истинные имени других мумий, поскольку их не ожидает подлинная кончина.

Голос хозяина

Требование: Статус в Забытой гильдии •••••

Эффект: Обманутый целиком отдаёт себя в руки темаха. Он не может стать жертвой магии, основанной на истинных именах (причём всегда интуитивно чувствует, что кто-то пытался ему навредить при помощи такой магии), а любые попытки принудить его к невыгодным действиям (обычными или сверхъестественными методами) проходят со сложностью +1.

С другой стороны, мумия полностью расстаётся со своей личность. Её Память падает до нуля, Порок навсегда меняется на Порок темаха, а её сознание превращает в телепатический узел, в котором слышны голоса других мумий, служащих тому же темаху. Фактически она становится просто одним из тел, принадлежащих единой сущности.

Мумия удваивает сроки Сошествия: на каждом уровне Сехема она проводит вдвое дольше времени. Более того, она может понизить Волю на один уровень, чтобы полностью обнулить текущий счётчик Сошествия. Как только она утратит уровень Сехема, Воля вернётся к прежнем показателю.

Примечательно, что в хенете такие мумии не тяготятся кошмарами и не пытаются убежать от тела. Напротив, они наслаждаются сотворением произведений искусства, связанных с ремеслом их темаха. В каком-то смысле они и есть сам темах.

Пагубные слова

Требование: Рен •••••

Эффект: Когда мумия пытается нанести урон жертве, истинное имя которой она успела узнать, один из штрафов к атаке сокращается на -3 пункта (например, мумия может проигнорировать Броню 3 целиком). Более того, вложив очко Воли, она понижает сложность атаки на единицу (обычно с 8 до 7).

Новые Изречения

Ничто не ведомо

Уровень 1: Ба (Смягчённый эффект) •; **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Рен •••••

Уровень 1: Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + Ба + Загадки против Внушительности + Оккультизма + Известности + Сверхъестественной характеристики (вроде Азота или Сехема), мумия наделяет жертву Загадкой 5. Если мумия направляет силу этого Изречения на себя или на жертву, истинное имя которой она хорошо знает, успех засчитывается автоматически.

Загадка теряет по одному очку в неделю.

Уровень 2: Если мумия знает хотя бы простое имя жертвы и видит её в пределах 10 шагов от себя, она может пройти проверку Внушительности + Оккультизма + Ка против Выносливости + Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы. В случае успеха жертва отправляется в Сумрак на один час за каждый успех.

Если мумия направляет силу этого Изречения на себя или на жертву, истинное имя которой она хорошо знает, успех засчитывается автоматически.

Уровень 3: Вложив очко Воли и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма + Рен против Решительности + Самообладания + Рен цели, мумия убивает жертву на месте. Более того, все факты, связанные с её существованием, получают Загадку пятого уровня. Спустя годы даже ближайшие родственники усопшего могут начать сомневаться в его существовании.

Мумии, ставшие жертвами этого Изречения, вынуждены создавать себе новые тела (с риском пополнить ряды Шуанхсен). Редкие существа, сумевшие пережить это Изречение, развоплощаются ровно на тысячу лет. Говорят, в мире уже несколько тысячелетий действует сущность, известная как Король в охристой маске – древнейший демон, который раз в тысячу лет посещает мир смертных и

творит в нём бесчинства, пока кто-нибудь из Бессмертных не посылает его в небытие до следующего миллениума.

Защитная речь

Уровень 1: Шеут (Смягчённый эффект) •; **Уровень 2:** Аб •••; **Уровень 3:** Рен •••••

Уровень 1: Если мумия знает обычное имя жертвы, в течение всего следующего дня её атаки, направленные на протагониста, будут проходить со штрафом -3. Если мумия знает истинное имя жертвы, этот штраф дополняется повышением сложности на +1 (обычно с 8 до 9).

Уровень 2: В течение следующего часа любой противник, желающий нанести мумии вред и имя которого она знает, испытывает непреодолимое желание бежать от неё прочь. Он не проходит никаких проверок и просто избегает приближаться к мумии ближе, чем на 10 ярдов за каждый уровень её Аб.

Сверхъестественные существа могут преодолеть этот эффект на один раунд, вложив очко Воли. Если мумия знает не обычное, а истинное имя противника, даже сверхъестественная природа не позволяет ему воспользоваться этим преимуществом.

Уровень 3: Если мумия и её жертва хорошо видят друг друга и находятся вблизи (примерно в 10 шагах один от другого), мумия может пройти проверку Внушительности + Эмпатии против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (вроде Вирда или Силы крови).

В случае успеха мумия заставляет жертву пасть на колени и произнести слова подчинения своему новому повелителю. В течение следующей недели жертва будет послушно выполнять всё, что ей говорит мумия, не считая действий, ведущих к прямому самовредительству.

Приказы можно отдавать даже дистанционно (например, через телефон или письма), однако приказать жертве не сопротивляться повторному произнесению этого Изречения невозможно.